

Para poder EDITAR ESTE DOCUMENTO, es suficiente con descargarlo en formato editable al ordenador, desde: **Archivo - Descargar como.**
O creando una copia, desde **Archivo - Hacer una copia.**

CREA con DUA

Lista de verificación (*checklist*)

Presentación:

Esta *checklist* o lista de verificación permite evaluar **recursos educativos digitales** teniendo presente los principios del [Diseño Universal para el Aprendizaje \(DUA\)](#), con la pretensión de ser un **modelo** que nos oriente hacia un diseño cada vez más universal, más accesible.

Los **tres principios del DUA** son:

- Proporcionar múltiples medios de representación de la información, para activar las **redes de reconocimiento** y dar respuesta a la pregunta “¿Qué aprendemos?”
- Proporcionar múltiples formas de acción y expresión, para activar las **redes estratégicas** y dar respuesta a la pregunta “¿Cómo aprendemos?”
- Proporcionar múltiples formas de motivación e implicación, para activar las **redes afectivas** y dar respuesta a la pregunta “¿Por qué aprendemos?”

Tener presentes los puntos de control de esta lista nos ayudará a saber qué hacemos bien a la hora de elaborar recursos de enseñanza en formato digital y/o cómo podemos mejorarlos. Nos servirá tanto para valorar nuestros propios recursos como los recursos ajenos.

Instrucciones:

- Se incluyen **50 ítems o puntos de verificación**, clasificados convenientemente para cada uno de los principios y pautas del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
- Por cada ítem se establece una escala de valoración de 0 a 2.
- El valor otorgado (0-1-2) dependerá de dos parámetros, interrelacionados entre sí:
 - Cuantitativo: cantidad de elementos que se incluyen en el recurso educativo para ese ítem.
 - Cualitativo: calidad y funcionalidad del ítem para el propósito que se persigue.
- El rango de puntuación se extiende de 0 a 100 puntos, entendiendo que cuanto más nos acerquemos al 100, más DUA será el recurso.
- Hay ítems que podrían formar parte de diferentes pautas, pero se han ubicado en aquella pauta más significativa conforme al ítem en cuestión.





Nombre del recurso:

Versión:

Autoría:

Centro Educativo:

Etapas / nivel:

Revisor/a:

Fecha:

Checklist “CREA con DUA”			
 a) Proporcionar múltiples medios de representación de la información			
1. Presenta la información en diferentes formatos (percepción): • Texto (con tipografía fácilmente reconocible y con un tamaño de 12 puntos o superior). • Iconográfico (fotos, imágenes, logos, iconos, infografías). • Audiovisual (vídeo). • Audio. • Material interactivo y/o multimedia.	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
2. Utiliza elementos de apoyo para decodificar la información: • Existe un alto contraste del texto/imágenes sobre el fondo. • Se utiliza una sintaxis directa, sencilla y previsible. • Se jerarquiza la información (por ejemplo: con títulos y subtítulos, uso de listas...). • Incluye opciones para clarificar el lenguaje oral, escrito y matemático. Por ejemplo, utilizando: glosario, diccionario, traductor, conversor de texto a voz, notas, pictogramas o imágenes, audiodescripciones, subtítulos en vídeos, calculadora, notaciones de símbolos, códigos QR, etc. • Se etiquetan convenientemente los elementos multimedia (título, descripción de imágenes o vídeo,	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2



autoría...) y enlaces con un texto descriptivo. ● Hay un estilo gráfico uniforme. ● Se ofrecen textos en fácil lectura.		0 0	1 1	2 2
3. Proporciona opciones para la comprensión: ● Guía el uso del recurso con un menú de navegación. ● Activa conocimientos previos. ● Se diferencian las ideas principales de las secundarias (por ejemplo, con mapas conceptuales, organigramas, énfasis en negrita, uso significativo del color para resaltar algunos datos, del tamaño de la letra o de las mayúsculas). ● Existe coherencia entre la teoría y la práctica, entre la información y las actividades, con elementos de interrelación entre ambas. ● Se apoya la información teórica con ejemplos, analogías, resúmenes y/o simulaciones. ● La documentación que enriquece el recurso es relevante para los contenidos tratados y las actividades propuestas. ● Incluye enlaces de consulta o ampliación, que deben abrirse en ventana nueva de navegación y funcionar correctamente.		0 0 0 0 0 0 0	1 1 1 1 1 1 1	2 2 2 2 2 2 2
Observaciones a):				
 b) Proporcionar múltiples formas de acción y expresión				
4. Permite múltiples medios para interaccionar con el material: ● Es multiplataforma y multidispositivo. ● Los materiales, todos o en parte, se pueden consultar en formato digital y analógico. ● Permite la personalización en la navegación. ● Posibilita el uso de ayudas técnicas si fuesen necesarias (tecnologías de asistencia: comunicadores electrónicos, ratón y teclado adaptado, amplificadores de pantalla, conmutadores, complementos en el navegador, etc.).		0 0 0 0	1 1 1 1	2 2 2 2
5. Se varía el modelo de respuesta en las actividades (expresión y comunicación): ● Existen diferentes posibilidades para que el alumnado comunique lo que sabe: textual, gráfica, audiovisual, interactiva, cinestésica, musical... ● Se piden variados productos finales, tanto en formato		0 0	1 1	2 2



- digital como analógico. - Las actividades posibilitan el entrenamiento de procesos psicológicos inferiores y superiores: <i>memorizar-comprender-aplicar-analizar-evaluar-crear.</i> - Hay actividades de realización individual y colectivas. - Permite al alumnado la elección, entre varias opciones, en determinadas actividades, materiales y/o herramientas. - Incluye actividades multinivel y/o de automatización del progreso, en función de la respuesta del alumno.	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
6. Facilita el desarrollo de las funciones ejecutivas: - Los alumnos saben lo que se espera de ellos; es decir, conocen los objetivos de aprendizaje y las normas de funcionamiento, desde el principio. - Se incluye una lista de cotejo (<i>checklist</i>) que guía el proceso de aprendizaje. - Ofrece plantillas, tutoriales, consejos, autocorrectores y/o modelos de apoyo. - Incluye avisos, recordatorios y/o restricciones. - Se dan ejemplos de ejecución en algunas o en todas las actividades. - Se facilitan herramientas de autocontrol: cronómetro, pasos útiles, preguntas clave, guion de revisión de una actividad, semáforo de supervisión, selección de turnos, autoinstrucciones, etc.	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
Observaciones b):			
 c) Proporcionar múltiples formas de motivación e implicación			
7. Proporciona opciones para captar el interés: - Incluye títulos sugerentes y/o diferentes formas para suscitar la curiosidad: retos, desafíos, efectos sorpresa, personajes de ayuda, enigmas, incógnitas, trucos, candados que abrir, pruebas que superar, curiosidades,... - La redacción utiliza un lenguaje cercano al argot de los destinatarios. Ejemplo: redacción en primera persona del plural, vocabulario comprensible, etc. - La información conecta con los intereses y realidad social del alumnado. - Emplea una narrativa de juego en el uso del recurso.	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2



8. Proporciona opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia: • Prima el papel activo del alumno, mediante el uso de metodologías activas y aprendizaje experiencial. • Pone en valor el aprendizaje cooperativo, con técnicas y estructuras propias de esta metodología. • Ofrece diferentes oportunidades para llegar a una meta. • Se divide la meta en diferentes fases o submetas, de menor a mayor complejidad (andamiaje). • Incluye elementos de recompensa e incentivo, como insignias, premios, puntos, monedas de cambio, menciones, diferentes estatus sociales, diplomas de reconocimiento, etc. • Dispone de un <i>feedback</i> automático y correctivo en algunas actividades, orientado hacia la superación.	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
9. Proporciona opciones para la auto-regulación: • Existen diferentes instrumentos de evaluación. Por ejemplo: lista de control, diana de aprendizaje, cuestionario o test, escalas de estimación, rúbricas de evaluación con diferentes niveles de logro... • Permite la autoevaluación y coevaluación, tanto del proceso de aprendizaje como del recurso en sí mismo. • Incluye acciones para potenciar la reflexión sobre el aprendizaje (diario o portafolio de aprendizaje, destrezas y rutinas del pensamiento u otras estrategias metacognitivas). • Existen rutinas de aprendizaje a lo largo del recurso para favorecer la automatización en el progreso. • Garantiza un nivel mínimo de autonomía por parte del alumno a la hora de utilizar el recurso.	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
	0	1	2
Observaciones c):			



OTROS ASPECTOS A REVISAR EN UN RECURSO EDUCATIVO ABIERTO (REA)

1. Redacción correcta, desde el punto de vista de la gramática y la ortografía.
2. Coincidencia entre los términos utilizados para denominar a un mismo material, actividad, sección... a lo largo del REA (recurso educativo abierto).
3. Todo correctamente enlazado, en ventana nueva de navegación si es un link externo.
4. Todo correctamente licenciado, cuando procede poner licencia.
5. Evitar que formen parte del elp, recursos que sean externos si no tienen licencia by-sa. En ese caso, es mejor ponerlos enlazados a su URL o con el efecto lightbox.
6. Posibilidad de acceder a todo el REA y a sus documentos, sin necesidad de estar logueado con las cuentas de Gmail/Educarex.
7. Calidad estética, en general: dimensiones proporcionadas, imágenes con buena pixelación, información clara, nodos no sobrecargados de datos, etc.
8. Coherencia en el hilo conductor de todo el REA en cuanto al contenido de aprendizaje y la estructura que sigue.
9. Que no haya información duplicada o innecesariamente redundante.
10. Evitar, en lo posible, un uso abusivo del *scroll* en cada pantalla.

